



Universidade: presente!



XXXI SIC

21. 25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

PROJETO COR@GEM: interação, compartilhamento e acessibilidade como processo de inclusão de adolescentes com Fibrose Cística hospitalizados no Hospital de Clínicas de Porto Alegre-HCPA/RS

Bolsista Osmar Weyh

Profª Drª Eliane Lourdes da Silva Moro (Orient.)

Área temática: Educação e Tecnologias

INTRODUÇÃO

O Projeto COR@GEM envolve a utilização das Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC) em um processo de interação entre Bolsistas e pacientes com Fibrose Cística hospitalizados em quartos restritos no Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA)-RS. Este estudo é realizado no âmbito do Grupo de Pesquisa LEIA (Leitura, Informação e Acessibilidade) com parcerias entre as instituições Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS)-Campus POA e Hospital de Clínicas Porto Alegre (HCPA)-RS.

OBJETIVOS

- Observar o processo de interação de adolescentes com FC, hospitalizados em isolamentos, por meio do uso das TIC;
- acompanhar a produção de imagens, vídeos e textos dos sujeitos participantes;
- criar e desenvolver game, a partir de roteiro elaborado pelos sujeitos participantes;
- coletar e analisar dados da pesquisa qualitativa a partir de instrumentos de pesquisa;
- avaliar o processo de comunicação e de interação entre os sujeitos, como vivência educativa, terapêutica e social nos ambientes de isolamento hospitalar e estabelecer parcerias entre instituições no âmbito da cidadania e da inclusão social, informacional e digital.

METODOLOGIA

Pesquisa qualitativa, descritiva, calcada na linguagem oral, escrita e narrativas dos sujeitos que, mediados pelos suportes tecnológicos, telefones celulares e computadores, possibilitam a comunicação, a expressão, a interação, o compartilhamento entre eles e entre eles e os bolsistas. Os instrumentos de coleta de dados utilizados são a observação participativa e a entrevista semiestruturada, constituindo um Estudo de Caso. A ferramenta que está sendo utilizada para a criação do game é o RPG Maker MV pela possibilidade de implementar com a participação dos pacientes.

REFERÊNCIAS

- ABREU E SILVA, Fernando Antônio de, PALOMBINI, B. C. Fibrose Cística. In: **Compêndio de Pneumologia**. São Paulo : Fundação BYK, 1991, p. 977-984.
- MORO, E. L. S.; ESTABEL, L. B.; SILVA, L. P. Projeto Cor@gem: um design de jogo digital e de memória de adolescentes com fibrose cística hospitalizados no Hospital de Clínicas de Porto Alegre(HCPA-RS). In: XIII Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas, 2019, Maceió. Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação. Salvador: UNEB, 2019. v. XIII.

RESULTADOS

Os pacientes construíram o roteiro, o contexto e validaram o game sugerindo novas ideias. Foram realizadas webconferências entre os bolsistas e os sujeitos, através do aplicativo Skype para a criação do roteiro. Na construção do game é possível observar que os sujeitos expressam seus medos e as limitações impostas pela doença em uma catarse para superação dos medos e inseguranças que a doença impõe. O jogo possibilita a interação entre os adolescentes e a oportunidade de informação sobre a FC.



Tela de edição no Software RPG Maker

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tratamento hospitalar isola os adolescentes, daí a necessidade de maior interação para que ele aceite melhor o tratamento nesse ambiente. O uso de tecnologias, as visitas, a inserção como membro ativo do Projeto Cor@gem e o desenvolvimento do jogo digital, auxiliam no processo de recuperação, pois atenuam a situação de paciente, fazendo deste um agente ativo e propiciam uma melhor otimização de um tempo ocioso mas necessário dando voz a jovens que se percebem excluídos socialmente.

Instituições Parceiras:



Grupo de Pesquisa LEIA

LEITURA,
INFORMAÇÃO E
ACESSIBILIDADE

